

**RANCANGAN BANGUN APLIKASI
GAME MENCARI KATA
UNTUK ANAK MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



**Oleh:
Yustina Simbong Udu'
562014047**

**Program Studi Diploma Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2017**

**RANCANGAN BANGUN APLIKASI
GAME MENCARI KATA
UNTUK ANAK MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

Laporan Tugas Akhir



Oleh:

Yustina Simbong Udu'

562014047

Program Studi Diploma Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

2017

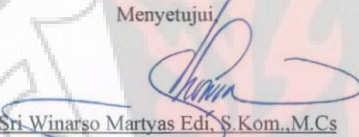
Lembar Pengesahan

Lembar Pengesahan

Judul Tugas Akhir : Rancangan Bangun Aplikasi Game Mencari
Kata Untuk Anak Menggunakan Construct 2
Nama Mahasiswa : Yustina Simbong Udu'
NIM : 562014047
Program Studi : Diploma Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen
Satya Wacana

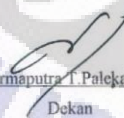
Salatiga, 2 Agustus 2017


Menyetujui,


Sri Winargo Martyas Edi, S.Kom., M.Cs


Pembimbing 1

Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd
Dekan


Sri Winargo Martyas Edi, S.Kom., M.Cs
Ketua Program Studi

Pernyataan Bebas Plagiasi

 PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jl. Diponegoro 52 - 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yustina Simbong udu'

NIM : 562014047 Email : 5620147@student-uksw.edu

Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : DS TI

Judul tugas akhir : Rancangan Bangun Aplikasi Game Mencari Kata
untuk Anak Menggunakan Construct 2


Pembimbing : Sri Winarso Marthas Edi, S.Kom, M.CS

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar keserjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.


Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 15 Agustus 2017


Tanda tangan dan cap basah mahasiswa: Yustina Simbong udu'

F-LIB-080

Pernyataan Persetujuan Publikasi
Laporan Tugas Akhir Untuk Keperluan Akademis



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jl. Diponegoro 32 – 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321444
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yustina Simbong udu'
NIM : 562019097 Email : 562019097@student.uksw.edu
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : DS TI
Judul tugas akhir : Rancangan Bangun Aplikasi Game Mencari Kata
untuk Anak Menggunakan Contact 2


Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**


* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 15 Agustus 2017


Yustina Simbong udu'
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,


Tanda tangan & nama terang pembimbing

F-LIB-081

Kata Pengantar

Segala Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia serta taufik, dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. yang berjudul “*Rancangan Bangun Aplikasi Game Perdamaian Menggunakan Construct 2*”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, maka penulis tidak akan dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- 2.. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs. selaku kepala program studi Diploma Teknik Informatika.
3. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs. Yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan membimbing dalam menyelesaikan Tugas Akhir Ini.
4. Segenap dosen UKSW yang telah memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat.

5. Orang tua dan keluarga tercinta, yang memberikan dukungan baik moral, maupun material kepada penulis untuk selalu mencapai hasil yang terbaik.
6. Keluarga besar di Gereja Pondok Daud yang telah menjadi keluarga penulis selama berada di Salatiga.
7. Semua teman-teman D3 TI yang telah memberikan dukungan, serta kebersamaan selama ini.

Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis sebagai acuan untuk pembuatan laporan yang lebih baik kedepannya. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Salatiga, 2 Agustus 2017

Yustina Simbong Udu'

Daftar Isi

Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.2.1 Tujuan Khusus	
1.2.2 Tujuan Umum	
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi	5
1.5.1 Analisis Kebutuhan	
1.5.2 Implementasi	
1.5.3 Uji Coba	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Pengertian Game	

2.2.2 Game Edukasi.....	8
2.2.3 Pengertian Construct 2.....	9
2.2.4 Pengerian Game Mencari Kata.....	10

BAB III PERACANGAN SISTEM

3.1 Ruang Lingkup game.....	11
3.2 Flowchart	12
3.3 Lembar Kerja Tampilan.....	13
1.3.1 Lembar Kerja Tampilan Awal.....	14
1.3.2 Lembar Kerja Tampilan Level	15
1.3.3 Lembar Kerja Tampilan Level 1(T1)	16
1.3.4 Lembar Kerja Tampilan Level 2(T2)	17
1.3.5 Lembar Kerja Tampilan Level 3(T3)	18
1.3.6 Lembar Kerja Tampilan Level 4(T4)	19
1.3.7 Lembar Kerja Tampilan Level 5(T5)	20
3.4 Jaringan Simantik Tampilan	21
3.5 Desain Layout Game.....	22

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil Karya	23
4.1.1 Tampilan Game Mencari Kata	24
4.1.2 Tampilan Utama Game.....	25
4.1.3 Tampilan Taman.....	26
4.1.4 Tampilan Sungai.....	27
4.1.5 Tampilan Hutan	28
4.1.6 Tampilan Lapangan Basket	29
4.1.7 Tampilan Taman.....	30

4.2 Tampilan Coding	31
4.1.1 Tampilan Coding Level 1	32
4.1.2 Tampilan Coding Level 2	33
4.1.3 Tampilan Coding Level 3	34
4.1.4 Tampilan Coding Level 4	35
4.1.5 Tampilan Coding Level 5	36
4.1.6 Tampilan Coding Main Menu	37
4.3 Hasil Pengujian	38
4.4 Analisis	39
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	41

Daftar Gambar

Gambar 3.2 Flowchar Mencari Kata

Gambar 3.3 Tampilan Utama

Gambar 3.4 Lembar Kerja Tampilan Level

Gambar 3.5 Lembar Kerja Tampilan Level 1

Gambar 3.6 Lembar Kerja Tampilan Level 2

Gambar 3.7 Lembar Kerja Tampilan Level 3

Gambar3.8 Lembar Kerja Tampilan Level 4

Gambar 3.9 Lembar Kerja Tampilan Level 5

Gambar 4.0 LKT Tampilan Utama Game

Gambar 4.1 LKT Tampilan Taman Bermain

Gambar 4.2 LKT Tampilan Sungai

Gambar 4.3 LKT Tampilan Taman

Gambar 4.4 LKT Tampilan Tamamn Bola Basket

Gambar 4.5 LKT Tampilan Taman Bermain

Gambar 4.6 Jaringan Simantic tampilan